MINECRAFT ИССЛЕДУЙ ◈ ТВОРИ ◈ ВЫЖИВАЙ

ВНУТРИ

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ

КРУТОЙ ПОСТЕР

Как ты спасаешься от зомби?

ДОКАЖИ, ЧТО ТЫ ЗНАТОК ИГРЫ!

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

3/2019

MOJANG ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

МЕСТЬ, КАК ОНА ЕСТЬ...
Не будите зверя в Медведе!

БАШНЯ СИЛЫ
Инструкция для строителя

ИСПЫТАНИЕ ДЛЯ ОТВАЖНЫХ

ШАГ В ПОРТАЛ

ПОДЕЛКА
Трофей – голова дракона

6+

ЛЕВ 4 607092 442600 19003 MOJANG

САМОДЕЛКА

ГОЛОВА ДРАКОНА КРАЯ

Склей замечательный трофей!

Рога к голове прикрепляются при помощи клапанов Д и Е. Вставь их в разрезы Д и Е соответственно.

Разрезы Д

Разрезы Е

ГОЛОВА

Разрез А

Разрез Б

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛАПАНЫ

Клапан А

Клапан Б

НИЖНЯЯ ЧЕЛЮСТЬ

Челюсти крепятся к голове при помощи дополнительных клапанов. Клапаном А в разрез А – верхняя челюсть, клапаном Б в разрез Б – нижняя.

Разрез Б

ВЕРХНЯЯ ЧЕЛЮСТЬ

Разрез А

Разрезы В

Разрезы Г

Ноздри крепятся к голове при помощи клапанов В и Г, вставь их в разрезы В и Г.

НОЗДРИ

Клапан Г

Клапан В

Клапан Г

Клапан В

РОГА

Клапан Е

Клапан Е

Клапан Д

Клапан Д

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

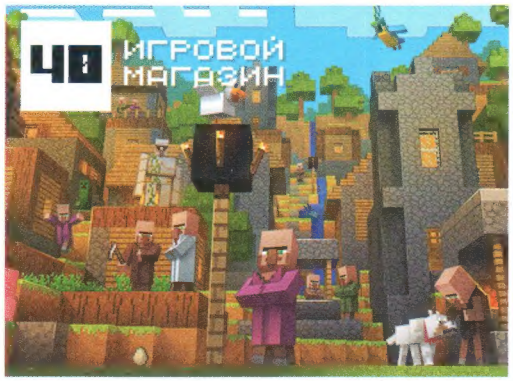
№3/2019

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЯМ

24 ГОРОДСКАЯ БАШНЯ

38 ЭЛЕКТРО-РАЗГРУЗЧИК ВАГОНЕТОК

10 РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ В ДРУГОМ ИЗМЕРЕНИИ



40 ИГРОВОЙ МАГАЗИН

28 ПОДВОДНЫЙ КОМИКС «МАЙНКРАФТА»

43 ПРОВЕРЬ СВОЁ ЗНАНИЕ «МАЙНКРАФТА»

MINECRAFT ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB. All rights reserved.

ЛЕВ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Журнал «Майнкрафт» № 3 (6) июль 2019.
Название издания на языке оригинала: «Minecraft official magazine».

Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.

Издатель и учредитель: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.egmont.ru, info@egmont.ru.

Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.

Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко.
Редактор Мария Ашихмина.
Вёрстка Тимофея Фролова.
Корректор Екатерина Перфильева.
Перевод с английского Елены Токаревой.

Бумага мелованная. Печать офсетная. Заказ №19-2296. Тираж 29 000 экз. Подписано в печать 07.06.2019.

Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д.

Дата печати (производства): 06.2019.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.

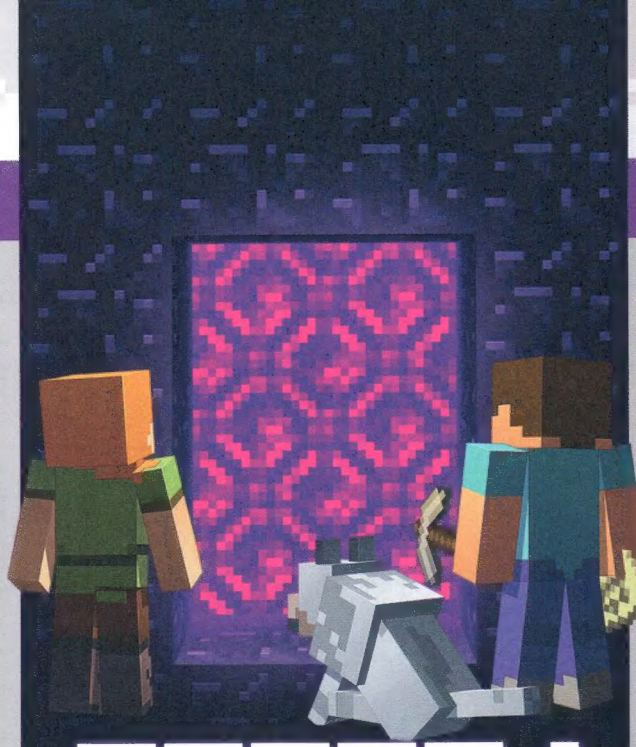
Цена свободная.

Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», Минск, ул. Сурганова, д. 57б, офис 123. Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).

Размещение рекламы: тел. (495) 933-72-50, Юлия Герасимова.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

EAC



ПОРТАЛ

Заглянем в самые интересные уголки мира «Майнкрафта».

ОСТОРОЖНО! НА ГОРИЗО ПОЯВИЛОСЬ НЕЧТО КРЫ

Мы расспросили Дженса и Нинни о том, как создавался враждебный моб по имени Фантом. Кстати, он был выбран с помощью голосования игроков.

ЧТО ВДОХНОВИЛО ВАС НА СОЗДАНИЕ МОБА?

ДЖЕНС: Когда-то наш технический руководитель Джейсон Мейджер предложил сделать летающего моба, похожего на ската и агрессивно реагирующего на игроков. Я сразу же подумал, что новичкам будет сложно с ним справляться. Тогда я решил, что только несколько бессонных ночей подряд послужат сигналом для начала спауна этого чудовища.

ПОЧЕМУ ОН ВЫГЛЯДИТ ИМЕННО ТАК?

НИННИ: Прежде чем перейти к эскизам, мы с Дженсом долго обсуждали моба – мне нужно было убедиться, что мой рисунок будет отвечать его ожиданиям. Непонятно было, рисовать обычного ската или гигантского, но в итоге получилось нечто среднее, тем более мы решили, что голова прямо в теле ската лишит моба индивидуальности.

ГОЛОСОВАНИЕ ВЫШЛО НАПРЯЖЁННОЕ. В ФИНАЛ ПРОШЛИ НОЧНОЙ НЕБЕСНЫЙ МОНСТР И МОБ ПОД НАЗВАНИЕМ БОЛЬШОЙ ГОЛОД. НЕБЕСНОЕ ЧУДОВИЩЕ ПОБЕДИЛО С РАЗРЫВОМ БУКВАЛЬНО В ПАРУ ПРОЦЕНТОВ.
МАРШ

Когда внешний вид утверждён, создаётся модель типа этой.

ЗА КАКОГО МОБА ПРОГОЛОСОВАЛИ БЫ ВЫ?

ДЖЕНС: Я бы, наверное, проголосовал за Парящий ад просто потому, что его проще всего добавить в игру.

НИННИ: С одной стороны, мне бы хотелось выбрать такого моба, над дизайном которого было бы приятно работать. С другой стороны, я обожаю милых маленьких монстриков.

КАК ПРОХОДИЛА ДАЛЬНЕЙШАЯ РАЗРАБОТКА?

ДЖЕНС: Мы завершили дизайн моба (модели и текстуры) и начали работу над его алгоритмами. У нас была пара неплохих задумок, мы перенесли их в игровой мир, а затем довели до совершенства.

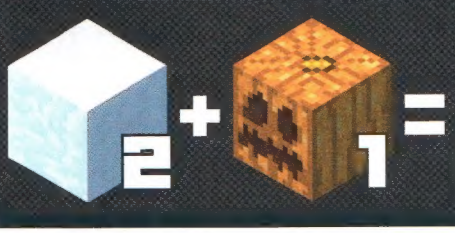
ДЛЯ ОСТАЛЬНЫХ МОБОВ ИЗ КОНКУРСА НЕ БЫЛО НИКАКИХ ПЕРСПЕКТИВ?

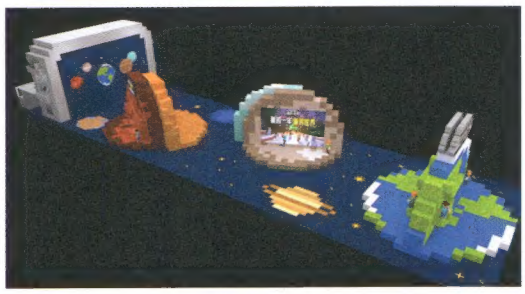
ДЖЕНС: Никаких. Увы, но эти мобы ушли из мира НАВСЕГДА..

Каждый знает, что высыпаться полезно, особенно в мире «Майнкрафта», иначе из темноты может вылететь весьма стрёмное чудовище.

НЕБОЛЬШОЙ СОВЕТ

Полезный моб в два приёма.





ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЭТОГО МИРА

Строим лучшие миры вместе с «Майнкрафтом»!

Однажды «Майнкрафт» вместе с NetEase и NASA (да-да, с космическим агентством) провели совместный проект в китайском городе Гуанчжоу. Посетителям выставки предлагалось попробовать создать в «Майнкрафте» планеты далёких звёздных систем. А у тебя есть теории об облике планет или населяющих их существ? Присылай нам свои работы на адрес info@egmont.ru с пометкой «Майнкрафт».

ПОБЫВАЙ В УЖАСНОМ КРАЕ

Край – опасное параллельное измерение, где выживают лишь сильнейшие из храбрецов. Медведь и Скауты расскажут, как туда попасть и одолеть местное чудовище Дракона Края.

ПОСОБИЕ ПО ВЫЖИВАНИЮ
ОТ МЕДВЕДЯ

Тс-с! Не паникуй! Да, прыгать через порталы – непривычное занятие, но мы уже в Крае, так что соберись, если не хочешь пропустить нападение Дракона!

В этом странном фиолетовом мире живут два вида опаснейших мобов – таинственные странники Края и кошмарный Дракон Края.

Любой герой может выйти отсюда двумя способами – либо проиграть, либо одолеть Дракона. Проигрывать я не собираюсь!

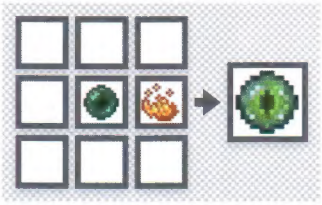
Назад пути нет! Соберись, путешественник, и готовься к бою!

ПОПАСТЬ В КРАЙ

Первый шаг на пути к Краю – найти крепость, подземное сооружение в Верхнем мире, где будет расположен портал в другое измерение. Отыскать крепость непросто, поэтому вот тебе несколько советов.

1 ОКО КРАЯ

Лучший прибор для обнаружения крепости. Чтобы сделать Око, совмести жемчуг Края с огненным порошком.



2 БРОСАЙ И ИДИ

Изготовь несколько штук и брось одно Око в воздух. Оно может взорваться, но скорее всего пролетит немного в определённую сторону и упадёт на землю. Следуй за ними – Око летит в направлении ближайшей крепости.

Глаз да глаз за этим Оком!

3 НАПРАВЛЕНИЕ ВНИЗ

Когда ты доберёшься до окрестностей крепости, Око перестанет лететь и упадёт. Пора копать! Спустись поглубже вниз, и ты отыщешь крепость.

КРАЙНЯЯ НЕОБХОДИМОСТЬ

Собравшись биться с Драконом, позаботься о хорошей экипировке.

ЛУК

- Понадобится для уничтожения кристаллов Края и стрельбы по Дракону.
- Зачаруй минимум до Силы 3.
- Зачарование на бесконечные стрелы будет к месту.

МЕЧ

- Полезен в бою с Драконом и странниками Края.
- Зачаруй на огненный урон, чтобы обратить странника в бегство.
- Также желательно зачаровать на остроту.

КИРКА

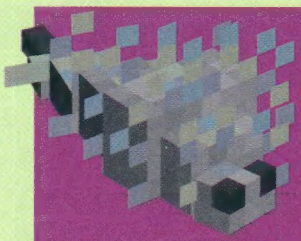
- Иногда игрок спаунится под землёй. Чтобы попасть на поверхность, придётся прорыть тоннель.

БРОНЯ

- Не хуже железной, зачарованной на Защиту 4: атаки у Дракона очень сильные. Алмазную броню не используй, атака Дракона может сбросить героя в бездну, и он потеряет все предметы.

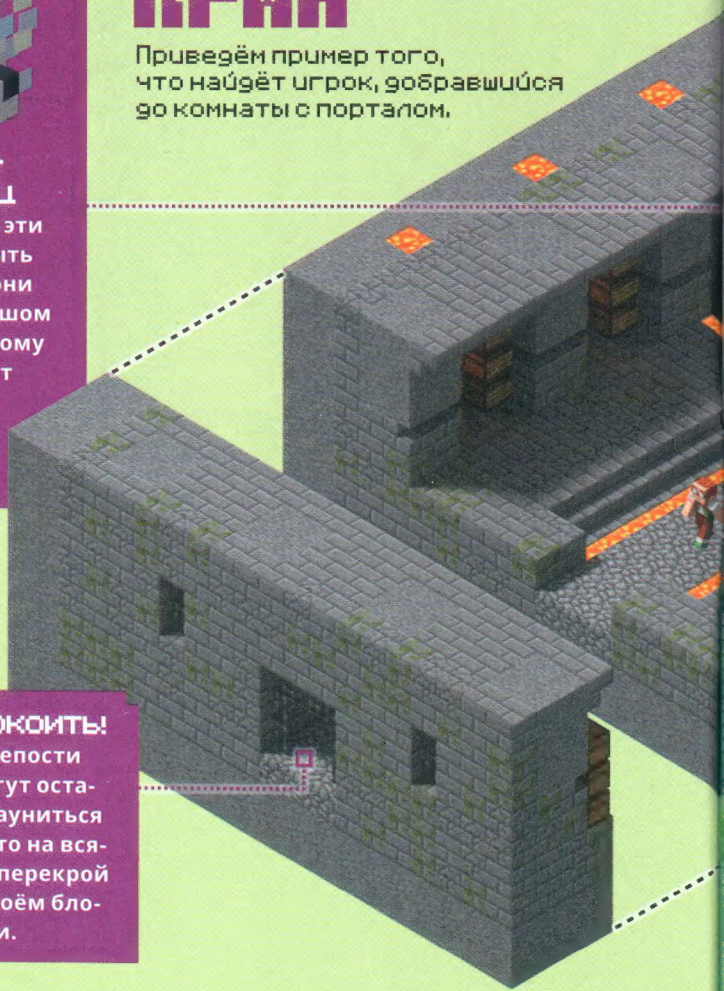
ВРАТА КРАЯ

Приведём пример того, что найдёт игрок, добравшийся до комнаты с порталом.



СПАУНЕР ЧЕШУЙНИЦ

Не зевай! Даже эти мобы могут быть опасны, если они появятся в большом количестве. К тому же они умеют призывать других ползучек на помощь.



НЕ БЕСПОКОИТЬ!

Вокруг крепости вполне могут оставаться и спауниться мобы, так что на всякий случай перекрой дверной проём блоками.

Вот что рекомендует взять с собой Медведь.

ЛЁГКОСТЬ

+ Если заберёшься на платформу, чтобы сломать кристаллы или победить Дракона Края, то можешь упасть. Помогут доспехи, зачарованные на лёгкость.

ТЫКВА

+ Вместо шлема лучше надеть тыкву. Защиты от неё немного, поле зрения ограничено, но биться с Драконом гораздо проще, если нет угрозы от странников Края.

ЖЕМЧУГ КРАЯ

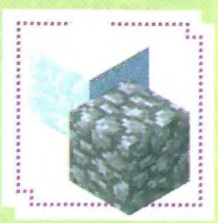
+ Тебя может заспаунить на платформе в отдалении от основного острова, и тогда единственным способом добраться до нужного места будет телепортация.

ЕДА

+ Возьми побольше жареного мяса и золотых яблок. Чем больше, тем лучше – они пригодятся для восстановления сил во время сражения с Драконом.

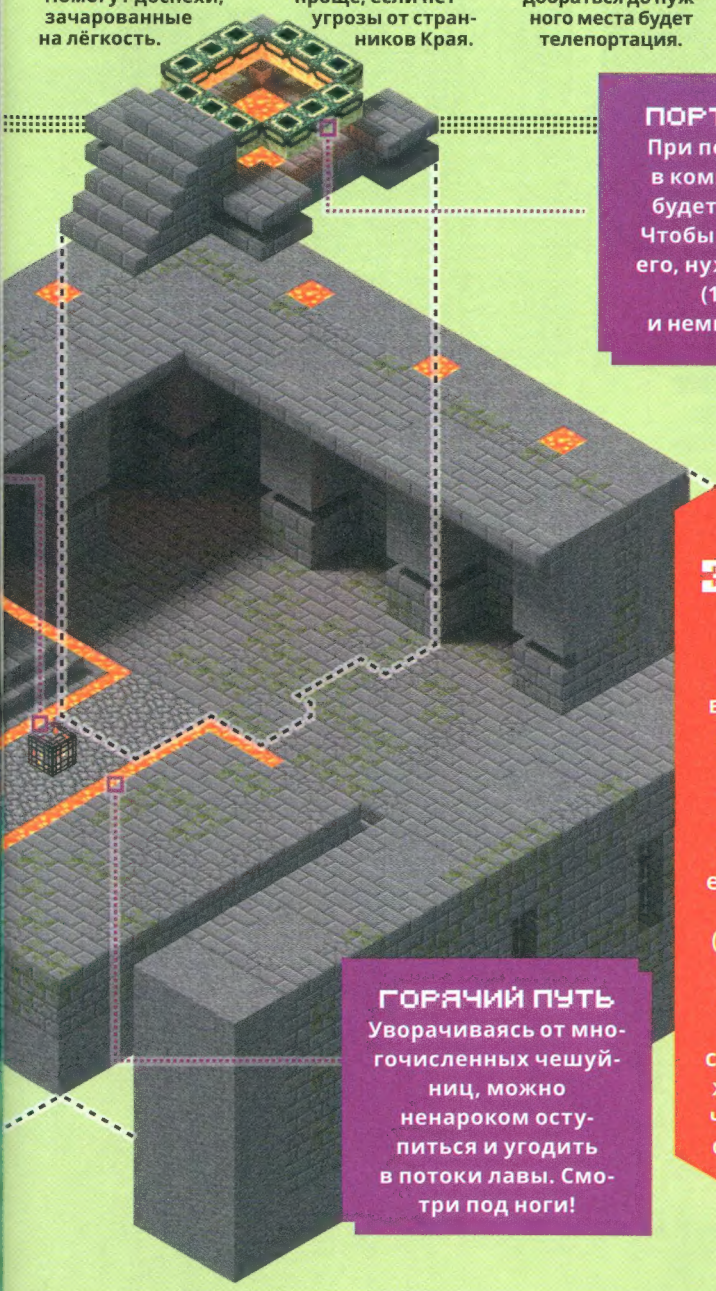
ЗЕЛЬЯ

+ Взрывные зелья лечения 2 помогут быстро восстановить здоровье, зелья регенерации 2 тоже возьми с запасом.
+ Зелье ускорения поможет тебе уничтожить кристаллы с минимальными потерями.



БЛОКИ

+ Чтобы добраться до кристаллов, может потребоваться быстренько построить башню или укрытие. Кто-то берёт с собой снег, кто-то – булыжник, а что берёшь ты?



ПОРТАЛ КРАЯ

При первом входе в комнату портал будет неактивен. Чтобы «включить» его, нужно Око Края (12 штук) и немного усилий.

ГОРЯЧИЙ ПУТЬ

Уворачиваясь от многочисленных чешуйниц, можно ненароком оступиться и угодить в потоки лавы. Смотри под ноги!

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Перед тем как войти в портал, поставь перед ним кровать и поспи в ней, чтобы заспауниться рядом, если твой герой проиграет (а в первый раз это случается со всеми). Рядом поставь сундук со снаряжением на случай, если герой свалится в бездну.

ВКЛЮЧИ ПОРТАЛ!

Спасибо, Скауты, теперь теперь в дело вступает Медведь. Разобравшись с чешуйницами и переодохнув, займись активацией портала.

На верхней части портала ты найдёшь 12 пустых блоков. В каждый из них нужно поместить Око Края – тогда портал свернёт пространство, и ты сможешь шагнуть сквозь измерения.

ТУТ-ТО И НАЧИНАЕТСЯ ВЕСЕЛЬЕ:
БОЙ С ДРАКОНОМ КРАЯ!

УЗНАЙ ВРАГА!

Ключ к победе над любым мобом – наблюдение за его повадками и выбор оптимальной тактики боя. Даже такое древнее чудовище, как Дракон, не является исключением.

1 НЕ ДАВАЙ ЕМУ ВЫЛЕЧИТЬСЯ

Когда Дракон Края пролетает мимо кристаллов, его энергия восполняется, так что начни с уничтожения всех кристаллов. Проще всего расстрелять их из лука. Некоторые кристаллы, правда, бывает плохо видно, так что придётся быстро построить башенку до платформы и рубить кристаллы мечом. Осторожно – кристаллы взрывоопасны!

Не обязательно уничтожать все кристаллы, но чем больше их будет уничтожено, тем лучше.

2 КОЛЬЦО СМЕРТИ

В начале битвы, пока кристаллов ещё много, Дракон будет летать кругами вокруг пьедесталов. Как только он отлетит подальше – уничтожай кристаллы.

3 РАКЕТНАЯ АТАКА

Пока игрок уничтожает кристаллы, Дракон успеет выстроить траекторию огненных зарядов. Если его атака была неудачна, надо продолжить уничтожать кристаллы, пока Дракон заходит на следующий круг.

4 ЛОБОВАЯ АТАКА

Чуть позже Дракон Края начнёт пикировать и атаковать с близкого расстояния. Если видишь, что он собирается рвануть к твоему герою, нужно будет уклониться и готовиться к контратаке.

5 НА ЖЁРДОЧКЕ

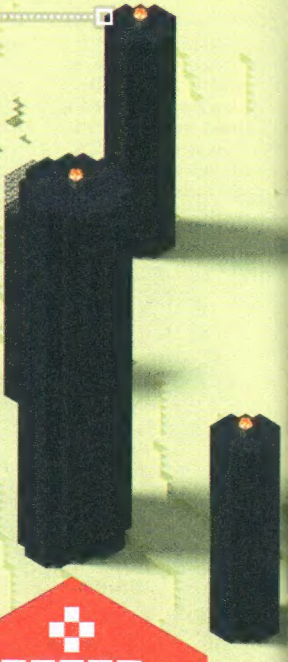
Если Дракон сидит на блоке возле портала, не пытайся стрелять в него из лука. Стрелы отскочат от него, не причинив вреда.
В пределах 20 блоков Дракон атакует фиолетовым огненным дыханием, наносящим серьёзный урон. Если твой герой отбежит подальше, Дракон может броситься в лобовую атаку.

С НЕБЕС НА ЗЕМЛЮ

Теперь, когда ты знаешь о повадках Дракона, пора проверить теорию на практике и положить конец владычеству ужасного создания.

01 КРИСТАЛЬНАЯ АТАКА

Когда кристалл восстанавливает здоровье Дракону, из него бьёт жёлтый луч. Если кристалл разрушить, пока он светит лучом, Дракон разом получит 5 очков урона.



СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Не позволяй своему герою приближаться к краю острова ближе, чем на 10 блоков, чтобы он не рухнул в пропасть и не остался без снаряжения. Впрочем, даже если он уже упал, можно попробовать забросить жемчуг Края обратно на остров и спастись.

02

БЕРЕГИ СТРЕЛЫ

Когда Дракон отлетает подальше, в него практически невозможно попасть из лука. Не стреляй в пустоту, а дождись, пока чудовище окажется ближе.

03

ЦЕЛЬСЯ В ГОЛОВУ

Попадание во все остальные места наносит ему лишь четверть урона!

Когда Дракон соберётся напасть в ближнем бою, натяни лук и жди. Как только он начнёт движение – стреляй в голову!

При удачном попадании стрела оглушит Дракона, и твой герой сможет нанести несколько ударов мечом.

04

РУБИ СПЛЕЧА

Особенно смелые игроки могут попробовать ударить Дракона мечом в момент лобовой атаки. Это очень опасно, но если у игрока стальные нервы и твёрдая рука, то почему бы и нет? К тому же это быстрее, чем расстреливать монстра из лука.

05

ПОБЕДА

Как только ты нанесёшь Дракону 100 очков урона, он разлетится на мелкие кусочки и откроет портал выхода из Края. Ура!

ПОБЕДА ЗА НАМИ!

Медведь и Скаути принесли из Края массу полезных штук. Они молодцы, потому что мне вообще не хочется соваться в это кошмарное место. Я уже изучил кое-какие из этих предметов Края, сейчас покажу...

ЯЙЦО ДРАКОНА

Яйцо выпадает из Дракона после его гибели и ни для чего не используется. Ни один из слухов о его тайных свойствах пока не подтвердился. Можно просто таскать его с собой как трофей.

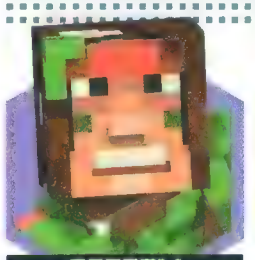
ПАНЦИРЬ ШАЛКЕРА

Одолев Дракона, Медведь и Скаути посетили город Края и принесли оттуда несколько панцирей шалкера. Если совместить их с сундуком, можно получить ящик шалкера для переноски нескольких вещей. Весьма удобно.

ОБСИДИАН

При помощи алмазной кирки Медведь и Скаути добыли целую кучу обсидиана. Так как портал в Нижний мир я пока строить не собираюсь, он мне не очень-то нужен.

Однако, если совместить обсидиан с Оком Края, можно сделать сундук Края. Такие сундуки со всем содержимым открываются для хозяина из любой точки мира. Потрясающе!



СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ МЕДВЕДЯ

СТРАННИКИ КРАЯ

Высокий, чёрный и страшный – такого моба ты узнаешь с первого взгляда. Мы расскажем, как пережить встречу с ним.

ЧЕГО УСТАВИЛСЯ?

У него длинные руки и ноги, загадочные фиолетовые глаза и высокий рост. Странник Края иногда молча переносит блоки с места на место, и неудивительно, что игрок вопросительно смотрит на этого чудика... В следующую секунду незадачливый зевака просыпается в своей постели. Что это было?

Странник Края не нападёт, если на него не смотреть с расстояния ближе, чем 64 блока, и не атаковать первым.

При нападении моб бежит прямо на игрока и дерётся в ближнем бою. Особенно опасна его способность при получении урона телепортироваться за спину игроку и бить оттуда.

С луком против него выходить бесполезно, так как стрелы на него не действуют.

К счастью, Странник Края не переносит солнечный свет и при первых же утренних лучах уходит под землю... Главное – дотянуть до утра!

ЗДОРОВЬЕ
20

УРОН ПРИ АТАКЕ
ОБЫЧНЫЙ 3.5
ТЯЖЁЛЫЙ 5

Ну что ж ты так! Я же сказал: не смотри ему в глаза!

Ха! А не такой уж ты и страшный.

Если он открыл зубастую пасть, тянется от тебя и просто не ранит – значит ему не понравился твой взгляд.

Странники опасны и поодиночке – хорошенько подумай, прежде чем идти в атаку на целый отряд!

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Странники Края терпеть не могут чешуйниц Края и атакуют их сразу, как только увидят. Этим можно воспользоваться, чтобы отвлечь их и сбежать.

Иногда странники берут в «руки» блоки и переносят на другое место, но никто не знает, зачем.

ГЛАВНОЕ

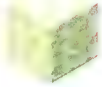
ГДЕ НАЙТИ?

Странники Края поодиночке спаунятся в Верхнем мире при освещении ниже 7. Отряды Странников можно встретить в Крае и даже в Нижнем мире.

ЧТО ВЫПАДЕТ?

Жемчуг Края

Опыт (5 очков за уничтожение игроком или собакой)



Блоки (если переносил)

> Обычно встречаются в Крае и Нижнем Мире, реже – в Верхнем. Просто мало кто из игроков способен после встречи об этом рассказать.
> **Том Стоун**

ТАКТИКА БОЯ ОТ МЕДВЕДЯ

НЕ ГЛАЗЕЙ!

Всё просто, не так ли? Не хочешь драться с волшебным дылдой – просто не смотри на него косо... и прямо тоже не смотри. Если очень любопытно – не смотри на голову.

ТЫКВОГОЛОВЫЙ

Это я на тебя не обзываюсь, а совет хороший даю. Если надеть вместо шлема тыкву, то за взгляд можно не опасаться и спокойно делать рядом со Странником всё, что захочешь.

ОГОНЬ ПО ГОТОВНОСТИ!

Получив огненный урон, Странник Края бросится наутёк, так что либо попробуй спихнуть его в лаву, либо зачаруй своё оружие на огненный урон.

ВОДОБОЯЗНЬ

Воду Странники Края не переносят. Если устроить душ каждому из них не получается, подмани Странника к водоёму, чтобы, если что, уплыть подальше. Или бери воду с собой – можно в вёдрах.

НЕ ДРЕМАТЬ!

Постоянная телепортация Странников очень опасна. Чтобы не получать много урона, постоянно будь в движении: одна нога здесь, другая там. Стояние на месте может закончиться фатально.

Совет от профи: если глаза персонажа светятся в темноте, ничего хорошего от него не жди!

АРХИВ

НЕЗАБЫВАЕМОЕ ПР

Помнишь ли ты Minecraft: Story Mode? Он позволял игроку выстроить своё собственное приключение, наполненное головоломками, битвами с мобами и знакомствами с самыми разными персонажами. Узнай, как создавался сезон 2. На его примере мы покажем, как создаётся игра.

УСПЕХ ПЕРВОГО СЕЗОНА ПОЗВОЛИЛ ПЕРЕЙТИ КО ВТОРОМУ...

Марк Хеймер, арт-директор
Все основные аспекты дизайна мы взяли из первого сезона и постарались сделать ещё лучше: больше пространства для исследования, больше строительства и разрушений, мобов с неожиданными способностями и, конечно, персонажей. Мы старались привнести в наш мир лучшее, что есть в оригинальном «Майнкрафте».

Эрик Стрейп, ведущий автор
В сюжетной части мы постарались раскрыть как можно больше загадок нашего мира. Админ, Подземелья, Структурные блоки... Мы добавили несколько загадок, чтобы мир казался ещё больше и таинственнее. Игрокам понравились Орден камня и Старые строители, потому что они были проявлением чего-то большего, пока что не раскрытого в сюжете. За развитием событий было очень интересно наблюдать. У Админа, Вардена и его «гостей» Джека и Нурма – у всех у них богатое прошлое, на которое есть отсылки, так что, я думаю, своих целей мы добились.

Каркасные «скелеты», наподобие такого, помогают разработчикам «оживлять» модели персонажей.

Окончательный облик Админа сформировался не сразу.

ОШЛОЕ

ЧТО ПОЯВИЛОСЬ СНАЧАЛА ВО ВТОРОМ СЕЗОНЕ: ПЕРСОНАЖИ ИЛИ СЮЖЕТ?

Сначала совершенно точно были персонажи. В моей тетради есть запись, сделанная спустя три месяца после начала работ: «Джесси стал лидером, героем, всеобщим любимцем... Что дальше?». И вокруг этого решения уже возник остальной сюжет. Джесси получил всемирную известность и пытается понять, чем заниматься дальше. Стать мэром Биконтауна? Продолжить исследования? Весь второй сезон был посвящён именно этому – игроки определяли, какой выбор сделает Джесси.
А затем ввели Админа – он пришёл в историю совершенно естественным путём, ведь должен же кто-то помешать Джесси принять верное решение. Особенно если этот кто-то хочет заставить всех делать то, что он скажет.

КАК ВЫ ВООБЩЕ ЕГО ПРИДУМАЛИ? НА КАКОЙ СТАДИИ СОЗДАНИЯ ИГРЫ ОН СТАЛ ТАКИМ, КАКОЙ ЕСТЬ?

Мы хотели через внешний вид Админа выразить, что он обладает поразительными способностями. Его тело и фигура остались человеческими, но глаза и кожа светятся от невообразимой мощи.
По одному взгляду на него понятно – он на уровень выше всех. Он способен к трансформации, но всегда возвращается в привычный облик.
Наверное, всё началось с Mojang. Когда речь зашла о следующем главном злодее, они сказали: «Может, сделаем Админа?». Враги в первом сезоне получились такие яркие, что их наследник должен быть как минимум не хуже...

Наш злодей должен был быть не слабее Иссушителя, не менее интересным, чем Белая тыква или Старые строители. К счастью, на кастинг пришёл Дж. Б. Бланк – и его потрясающее исполнение и голос помогли нам добавить финальные штрихи к образу Админа, ставшего впоследствии всеми любимым злодеем.

ЭПИЗОД 5, ФИНАЛ ВТОРОГО СЕЗОНА – МОЙ ЛЮБИМЫЙ. В НЁМ СМЕШАЛОСЬ ВСЁ: ЮМОР, ДОБРОТА И ПОТРЯСАЮЩИЕ И ДИНАМИЧНЫЕ СЦЕНЫ.
ДЖОНАТАН СТАУДЕР, РЕЖИССЁР СЕЗОНА

Полюбуйся на концепт-арт башни Админа.

ОДНИМ ИЗ НОВОВВЕДЕНИЙ ВТОРОГО СЕЗОНА БЫЛИ СОСТЯЗАНИЯ СО СТРОИТЕЛЬСТВОМ. ЧТО ВАС НАВЕЛО НА ЭТУ МЫСЛЬ?

Джонатан Стаудер, режиссёр сезона Мы решили добавить больше геймплея из оригинального «Майнкрафта». К сожалению, все блоки ломать всё равно нельзя, иначе Story Mode может перестать работать, но состязания по строительству или постройка ещё одного дома в Биконтауне – это уже кое-что. Ближе к концу сезона мы также ввели в игру головоломки.

Тому, кому были не страшны обычные гасты, пришлось встретиться с Супергастом.

ЧТО ВАМ ОСОБЕННО НРАВИТСЯ ВО ВТОРОМ СЕЗОНЕ?

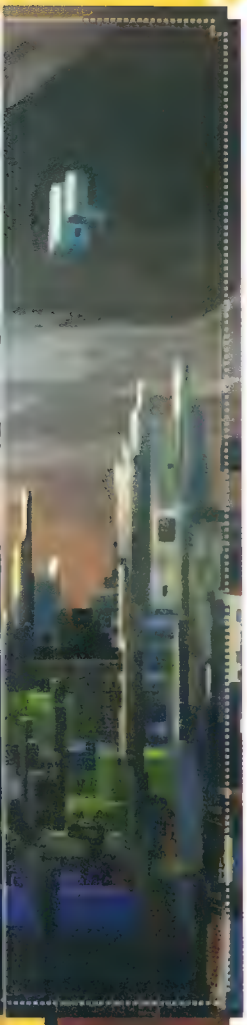
Я горжусь миром, который мы создали. Визуальные эффекты доведены до совершенства. Игровой мир выглядел потрясающе красиво. Существует множество сериалов и фильмов о дружбе, но мы постарались рассказать о том, что друзья иногда расстаются... И это нормально.

Я получил много писем от игроков. История второго сезона помогла им взглянуть на отношения со стороны друга – и это именно то, до чего не всегда додумываешься сам. Для меня такие письма особенно ценны, ведь целью игры всегда остаётся развитие игроков, особенно детей.

ОСТАЛОСЬ ЛИ ЧТО-ТО ИЗ ВАШЕЙ ИГРЫ В ОРИГИНАЛЬНОМ «МАЙНКРАФТЕ»?

У нас при разработке были моменты, когда мы придумывали что-то совсем уж невообразимое, и Mojang говорили, что это уже перебор. Лично я был бы рад видеть в игре гигантских странников Края и пауков-криперов. Но пока это всё не реализовано.

В Биконтауне вас ждало множество квестов, заданий и открытий.



ЧТО ПОКАЗАЛОСЬ ВАМ САМЫМ СЛОЖНЫМ ПРИ СОЗДАНИИ ВТОРОГО СЕЗОНА?

Самое сложное – это вечная нехватка времени.

Для меня сложнее всего было не увлечься и не отойти ненароком от оригинальной стилистики «Майнкрафта». В игру добавили освещение, локации и спецэффекты, и надеюсь, что нам удалось сохранить в дополнении дух оригинала.

Ночное освещение Зоны Терминала. Жуть!

Повязка на глазу – ну разве не круто?

КТО БЫЛ ВАШИМ ЛЮБИМЫМ ПЕРСОНАЖЕМ ВО ВТОРОМ СЕЗОНЕ И ПОЧЕМУ?

Джек. Он крут и очень опытен, старый ворчливый путешественник, но ещё он очень чувствительный. Он явно за всех переживает и старается всегда поступать правильно. Он крайне харизматичен, за это отдельное спасибо актёру озвучки и сценаристам.

Хм, я тоже думал о Джеке или Радаре, но раз уж Марк выбрал Джека – тогда Радар. Как по мне, он за этот сезон «вырос» больше всех остальных персонажей. Сначала он обычный фанат, а в итоге он уже сильный лидер и вообще герой. Игрокам, я надеюсь, захотелось на него равняться – он это заслужил.

КАКАЯ СЦЕНА ПОЛУЧИЛАСЬ САМОЙ СМЕШНОЙ, КАК ВЫ ДУМАЕТЕ?

Беседа Вэл и Супа в четвёртой серии – от начала и до конца.

Мне понравился монтаж в пятой серии, где Джесси и команда планируют напасть на башню Админа. Лучшее из классики на современный лад.

Я в восторге от образа ниндзя Ивора, всё слегка через край... Но работает же! Когда мы сказали актёру озвучки, Полу Рубенсу, что надо изменить, он тут же с радостью согласился.

Летишь вниз? Или это верх?

ТВОЙ МАЙНКРАФТ

КРАЙ

В этом выпуске очередная подборка творений наших игроков. Обрати внимание на удивительное логово Дракона.

Теперь Скаути настоятельно просит Искру построить ей такую же арену, чтобы устраивать на ней бои с мобами.

СЛОВО ИСКРЕ

[illegible]

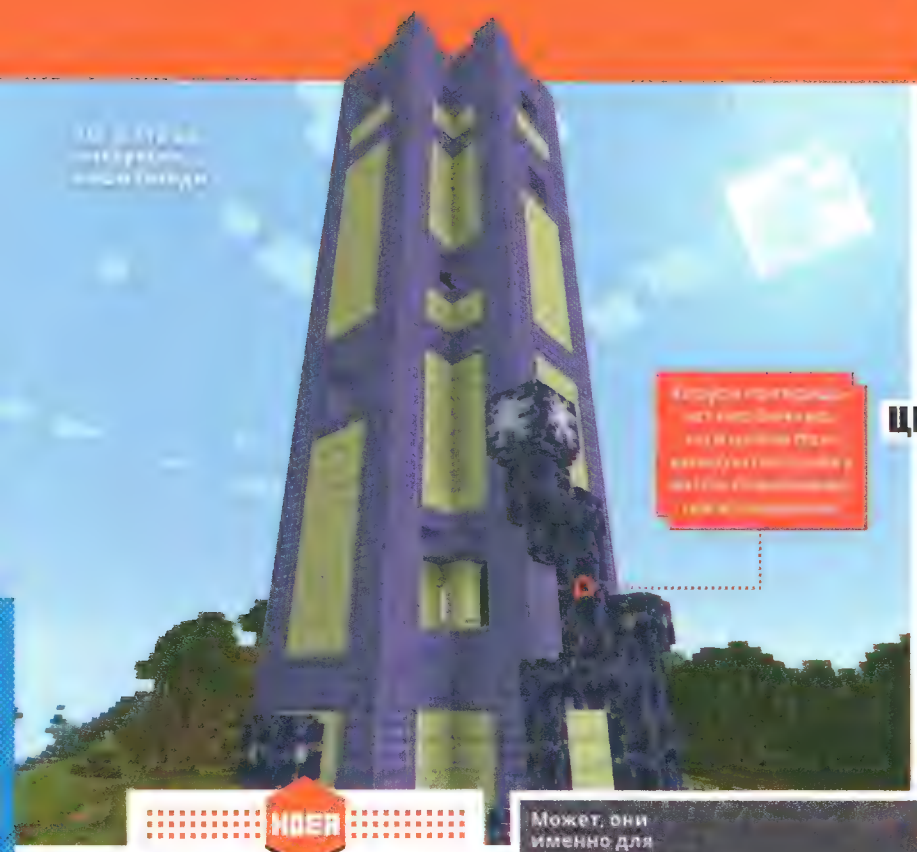
Эта работа богата деталями. Обрати внимание на драконий скелет.

ЭПИЧЕСКИЙ МИР

CARLOS2025

Удивительно богатая деталями карта от игрока с ником Carlos2025 содержит как знакомые корусы, изменённые измерением Край, так и несколько совсем неожиданных элементов.

ТВОИ СКИНЫ

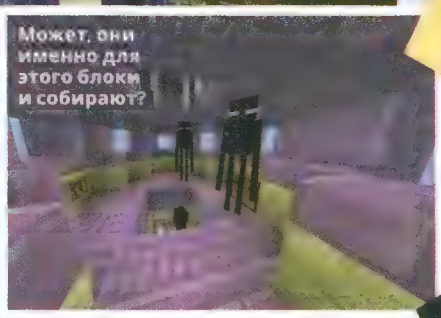


Идея

НЕБОСКРЁБ КРАЯ

DEVIL OF AN ANGEL

Эта загадочная башня возникла из прорехи в ткани мироздания... Ну или пара Странников Края просто решила тут поселиться.



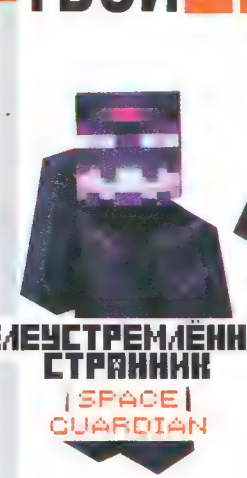
Идея

БАШНЯ БЕСКОНЕЧНЫХ СНОВ

FLAMINGLER

«Представляю вам Башню Бесконечных Снов. Башню на краю мира, воздвигнутую с одной целью – защитить вход в Край...»

Обрати внимание, как расположены окна, всё здание объединено общим узором. Потрясающе!



ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННЫЙ СТРАННИК

| SPACE | GUARDIAN

РАЗРУШИТЕЛЬ КРАЯ

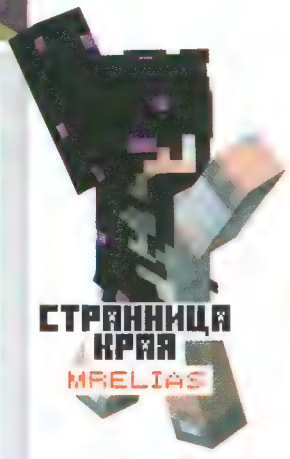
JERETSTV360

ПОГЛОЩЁННЫЙ КРАЕМ

AVIATIONWOLF

ВЕДЬМАК КРАЯ

VALWYN

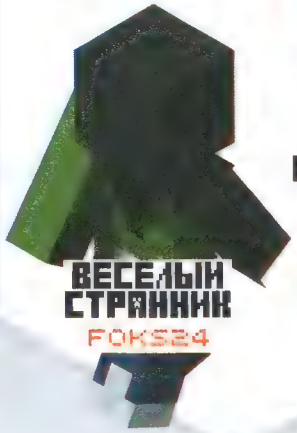


СТРАННИЦА КРАЯ

MRELIAS

СТРАННИК КРАЯ 3.0

WAFFLE _ NATION



ВЕСЕЛЫЙ СТРАННИК

FOKS24

СТРАЖ НОЧНОГО КРАЯ

COOLEDOGG

АТАКА НА ЗИМНЮЮ ДЕРЕВНЮ

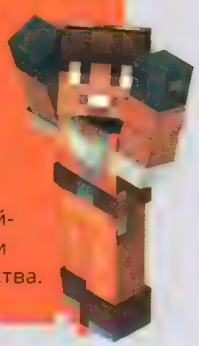
REDCORE

«Я построил зимнюю деревню, на которую напали монстры из Нижнего мира. Потратил на работу 8 часов, надеюсь, вам понравится! Другие работы смотри на моём канале Redcore-Minecraft на YouTube».

Деревня была спокойным местечком, пока не появились гасты...

ТВОРИ И РАДУЙСЯ!

Не стесняйся придумать что-нибудь своё, заснять это на видео и выложить в интернет. Наверняка, найдутся ценители твоего творчества.



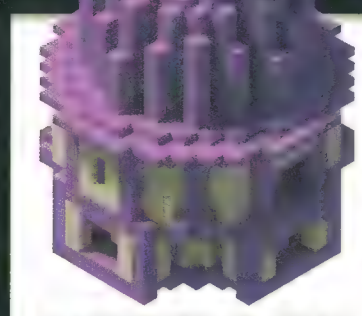
MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ
MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ
ПРОДУКТ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

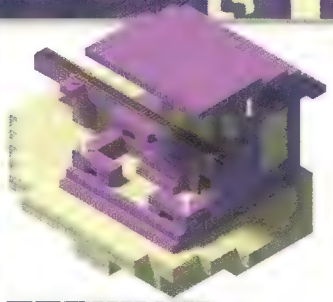
© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB.
MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.

JINX



ЦЕНТРАЛЬНАЯ БАШНЯ

Эта башня соединяет все остальные и снабжена круговой лестницей для защиты от мобов.



СТАНЦИЯ ВАГОНЕТОК

Только загрузи вагонетку, а механизм на красном камне сам её разгрузит в нужном месте.

ГОРОД КРАЯ

Итак, Дракон повержен. Теперь можно исследовать город или даже переехать сюда жить.

СОВЕТЫ СТРОИТЕЛЯМ ОТ ИСКРЫ

Скаути, а Дракон точно уже не прилетит? Он, наверное, расстроится, если увидит, что мы сделали с его городом.

Э-э, привет. Извини, не сразу тебя заметила. Так вот, в этом выпуске мы поговорим о строительстве в Крае. Некоторым нравится... Например, Монти очень любит корусы... И тишину... И безграничную чёрную бездну... Брр! Сама испугалась.

Как по мне, города Края слишком жуткие, так что башню я перестроила чуть в другом стиле. Да и от зловредных мобов защиту поставила.

Иногда город Края бывает уж очень далеко, и даже путешествие за провиантом занимает уйму времени. Чтобы не бегать туда-сюда постоянно, я построила автоматический разгрузчик для вагонеток. Хватай блоки, и за мной!

Эта работа была создана специально для журнала группой игроков Block Works.

2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

БАШНЯ СИЛЫ

Города Края имеют ветвистую структуру, и когда сюда пришла Искра, она, конечно же, сразу решила всё переделать.

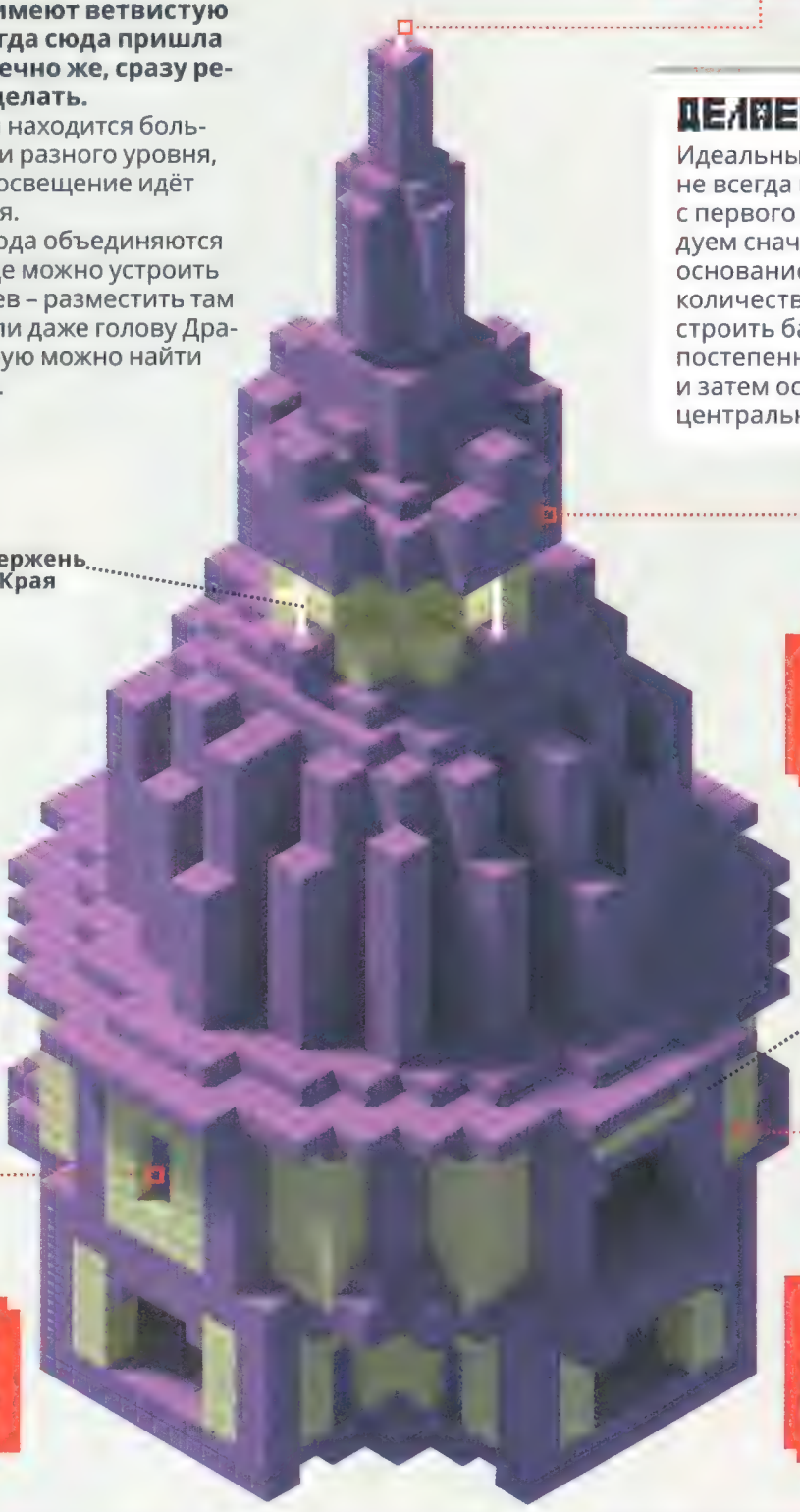
Внутри башни находится большой зал с полами разного уровня, а таинственное освещение идёт от стержней Края.

Все четыре входа объединяются в центре зала, где можно устроить выставку трофеев – разместить там головы мобов или даже голову Дракона Края, которую можно найти на корабле Края.

Чтобы получить стержень Края, возьми огненный стержень и добавь к нему приготовленный плодокорус.

ДЕЛАЕМ ШПИЛЬ

Идеальный шпиль не всегда получается с первого раза. Рекомендуем сначала возвести основание с нечётным количеством блоков, строить башню вверх, постепенно сужая, и затем оставить только центральный блок.



Стержень Края

Совмести фиолетовые блоки и пластинцы, чтобы сделать покатую крышу.

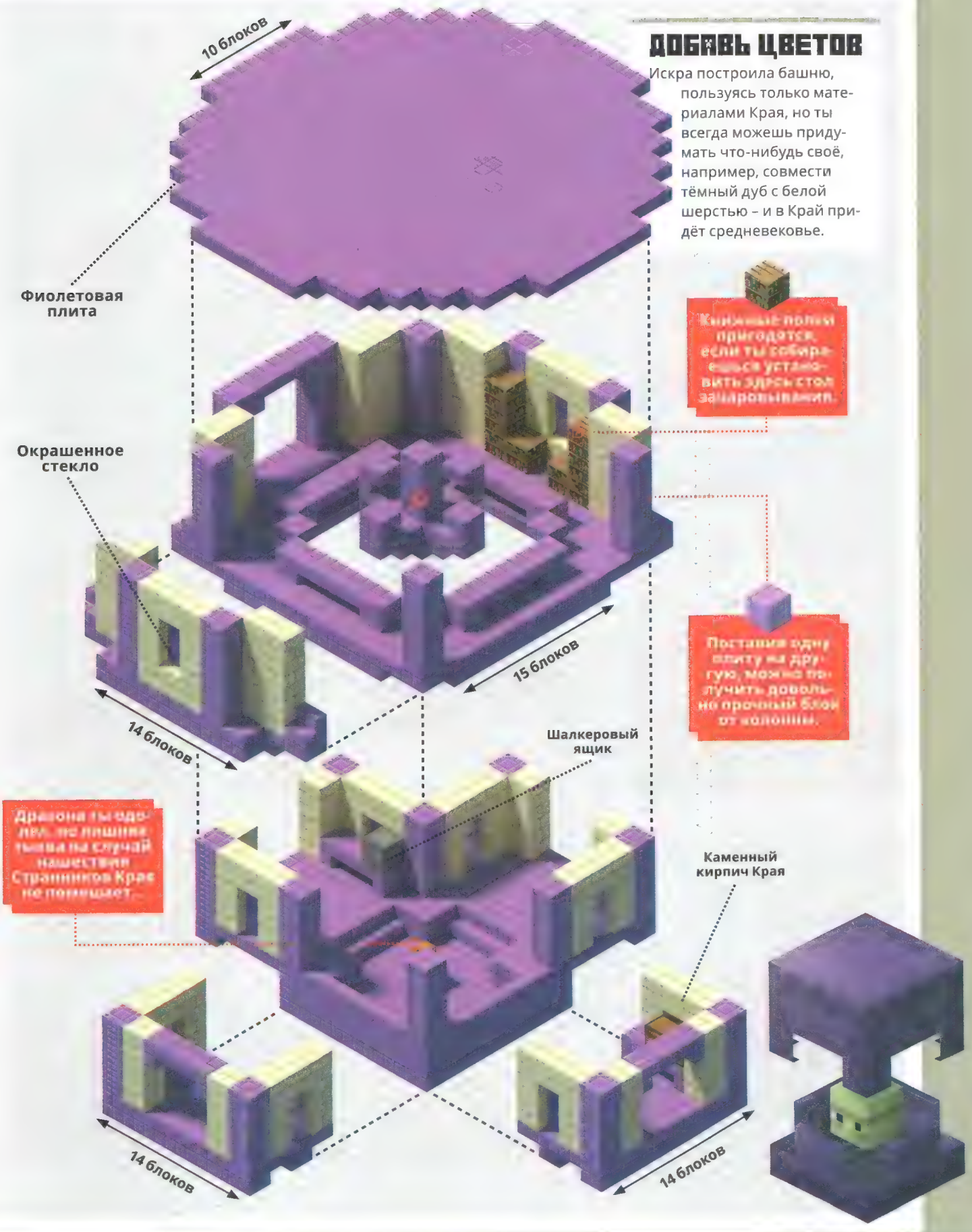
Фиолетовая колонна

В окнах можно использовать окрашенное стекло разных цветов.

В Крае много камня Края, так что не стесняйся из него строить! К тому же на нём растут корусы.

ДОБАВЬ ЦВЕТОВ

Искра построила башню, пользуясь только материалами Края, но ты всегда можешь придумать что-нибудь своё, например, совместив тёмный дуб с белой шерстью – и в Край придёт средневековье.



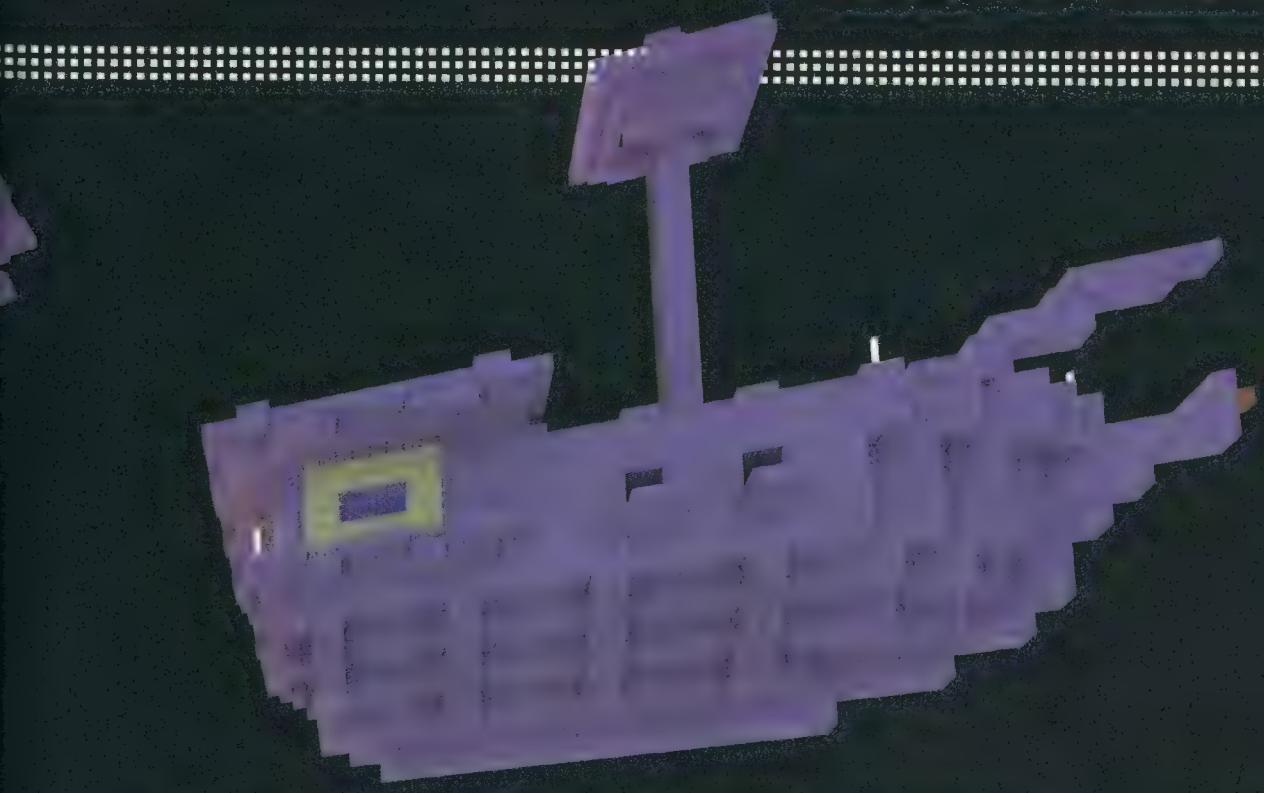
НЕ БУДИ ВО МНЕ ЗВЕРЯ!

АВТОР:
ТОММИ ДОНБАВАНД
ХУДОЖНИК:
ФИЛЛИПЕ МАРТИНС

Буллых!
СОКРОВИЩА! МЫ ИДЁМ!
КАЖЕТСЯ, ЭТО БУДЕТ САМОЕ ЛЁГКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ.
ВЖУ!
ВЖУ!
НУ ВОТ, Я ПОТОРОПИЛАСЬ...
СТРАЖИ!
ГОТОВЬТЕСЬ К СМЕРТИ, РЫБОГОЛОВЫЕ!
БЫСТРЕЕ!
Я СПЕШУ ИЗО ВСЕХ СИЛ!

ПОЛУЧИЛОСЬ.
УХ, КАК СТРАШНО! НЕ БУДЬ МЫ ПОД ВОДОЙ, Я БЫ ВСПОТЕЛ.
А ГДЕ МЕДВЕДЬ?
МОЖЕТ, УЖЕ ВПЕРЁД УПЛЫЛ?
ЭТО МЕДВЕДЬ!
И ДРЕВНИЙ СТРАЖ!
УЖАС КАКОЙ! СМОТРИТЕ!
ХА! ПОВЕРИЛИ, ЧЕШУЙЧАТЫЕ!
БУЛЬ!
БУЛЬ!
БУЛЬ!

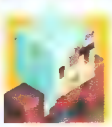
ХЛЮП!
ХЛЮП!
НА! И ТЫ! И ТЕБЕ!
ЧТО, НЕ ЖДАЛИ ТАКОГО?
БУМ!
А ВЫ ЧТО УСТАВИЛИСЬ? ПОЛУЧАЙТЕ!
ФЬЮТЬ!
ФЬЮТЬ!
ФЬЮТЬ!
ПЕРВОЕ ПРАВИЛО ВЫЖИВАНИЯ – ДЕРЖАТЬСЯ ОТ МЕНЯ ПОДАЛЬШЕ.
ВОТ ЭТО ПО-НАШЕМУ, МЕДВЕДЫ
КОНЕЦ



ОПАСНОЕ МЕСТО

СОВЕТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЮ ОТ ИСКРЫ

Они очень редки, опасны и почти полностью фиолетового цвета. Город Края – одна из самых тяжёлых локаций для начинающего исследователя.



Ты, вероятно, думаешь, что одолеешь Дракона, и приключения закончатся? Ха! Не расслабляйся. После этого наступит время исследовать таинственный город Края.

Города Края загадочны и непредсказуемы. Иногда город похож на один роскошный дворец, но чаще он представляет собой нагромождение башенок и коридоров. Будь готов ко всему.

Самое опасное существо в городе Края – шалкер. Он маскируется под фиолетовый блок и атакует самонаводящимися снарядами.

Но не отчаивайся! Наточи меч, запасись корусами – и тайны древнего поселения жителей Края могут раскрыться перед тобой...

КАК ИХ НАЙТИ?

ИСПОЛЬЗУЙ ПОРТАЛ

Портал появится после гибели Дракона Края и перенесёт тебя на один из внешних островов.

ТЕРПЕНИЕ И ТРУД

До города Края можно дойти и пешком, но неизвестно, сколько времени на это потребуется. Если ты всё же решишь искать города по старинке – следи за фиолетовыми куполами на горизонте.

А ЧТО ВНУТРИ?

СОКРОВИЩА ГОРОДА КРАЯ

Город Края откроет тайны только лучшим. В сундуках Края часто попадаются зачарованные предметы, а в сундуках на кораблях Края встречаются инструменты, доспехи или оружие.

МАЛЕНЬКИЕ КОМНАТЫ

Вход в эти комнаты обозначен флагом. Опасайся шалкеров, охраняющих помещения.

ПОЗНАЙ СВОЕГО ВРАГА

В городах Края живёт всего один вид враждебных мобов, но он коварнее многих других.

ШАЛКЕР

Этот моб маскируется под блок. Если подойти к нему ближе, чем на 16 блоков, шалкер раскроет панцирь и выстрелит самонаводящимися снарядами. Игрок потеряет два очка здоровья и взлетит на 10 секунд. Когда эффект левитации пройдёт, он рухнет вниз и получит дополнительный урон.

В Крае не всё является тем, чем кажется. Некоторые блоки могут оказаться шалкерами – хитрыми мобами, от выстрелов которых очень сложно увернуться.
Марш

ШАЛКЕРЫ НЕ СТРАШНЫ!

Как уже не раз тут говорилось, основную опасность в городах Края представляют шалкеры, но если ты внимательно прочитаешь мои советы, то одолеешь их без труда.

Когда панцирь **шалкера** закрыт, он снабжён 20 очками брони и неуязвимостью к стрелам, так что перед атакой дождись, когда шалкер соберётся стрелять.

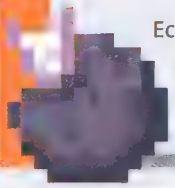
Если ты напал на шалкера, **все шалкеры** неподалёку постараются ему помочь. Не вступай в бой с несколькими сразу – от множества ракет увернуться непросто.

Меч – лучшее оружие против шалкера. Им можно атаковать быстро и нанести большой урон. **Лук** менее полезен, так как для атаки придётся дожидаться выстрела шалкера или подойти ближе.

Взрывающимся зельем урона можно забросать шалкера со среднего расстояния, или бросить парочку, а потом добить моба мечом.

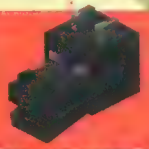
Если запас здоровья **шалкера** упадёт ниже половины или блок, к которому он прикреплён, будет уничтожен, шалкер может **телепортироваться**. Будь внимателен – возможно, он окажется у тебя за спиной!

Если в тебя попал снаряд шалкера, съешь **плод коруса**, чтобы вернуться с небес на землю.



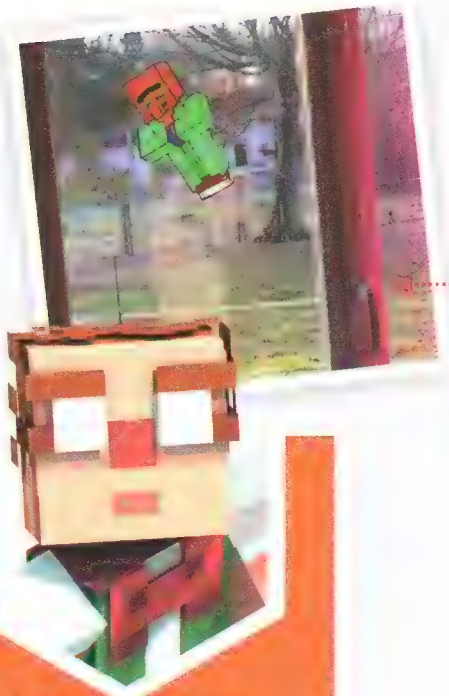
БОЛЬШИЕ КОМНАТЫ
В больших комнатах ищи винтовую лестницу – она ведёт в сокровищницу.

КОРАБЛИ КРАЯ
В некоторых городах на окраине можно найти корабль Края. Он выглядит как пиратский корабль, собранный из странных материалов, которые есть только в Крае. Чтобы попасть на него, скорее всего придётся телепортироваться при помощи жемчуга.



ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Рассматривали тут великолепные рисунки и письма читателей. И вот сделали подборочку. Давай посмотрим!



СТЕКЛЯННЫЙ «МАЙНКРАФТ»

Привет, создатели журнала! «Майнкрафт» – моя жизнь! Я постоянно что-то мастерю, связанное с этой игрой. Вот как выглядит окно в моей комнате.

Мариша, Пенза

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ:

Ух ты! Деревенский житель как будто парит в воздухе!

Напиши мне на электронный адрес:

info@egmont.ru

«Для Монти».

ЛЕТНИЕ ПЕЧАЛИ

Привет всем! В следующем месяце я уезжаю к бабушке в деревню. Там вообще не будет интернета. Даже не знаю, как я смогу обходиться без «Майнкрафта»...

Вадим, Тула

ОТВЕЧАЕТ ИСКРА:

На самом деле в «Майнкрафт» можно играть и офлайн. Так что не стоит отказывать себе в любимом занятии из-за отсутствия интернета.

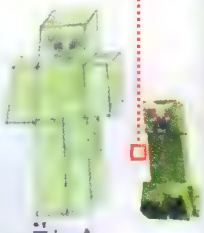
КРИПЕР И ВДОХНОВЕНИЕ

Всем привет. Посылаю вам свой рисунок Крипера. Надеюсь, он вам понравится, и вы напечатаете его в журнале.

Лёша, Москва

ОТВЕЧАЕТ СКАУТИ:

Ну почему вы так любите рисовать Криперов? По-моему, я значительно симпатичнее!



НЕ СКРОМНО, НО ПРИЯТНО

Мега Монти, привет! Это для тебя, я очень старался. Надеюсь тебе понравилось!

Никита, Пенза

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ:

Ух ты! Мне и правда очень приятно. Спасибо за портрет.

ЗОМБОСВИНЫ НАСТУПАЮТ!

Привет, Монти!
Я придумал двойного зомбосвина. У него две головы и три руки, а ещё у него 30 сердечек здоровья.
Костя, Юрга

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Впечатляющий моб! Думаю, Медведю понравилось бы бороться с таким чудо-юдом.

МОПСЫ В ИГРЕ

Это скин собаки породы мопс. Я его делал несколько дней. Скин хорошо детализирован. Есть хвостик, уши и, разумеется, складочки!
Артём

ОТВЕЧАЕТ МЕДВЕДЬ

Очень интересная работа. Похоже, ты хорошо знаешь собак этой породы.

ХИТРЫЙ ХОД

Привет. Я придумал хитрость с порталом. Если построить портал в Нижний мир, можно обхитрить кого-нибудь. Заманить его в портал, а потом разрушить. И всё.
Эдик, Белый Яр

ОТВЕЧАЕТ СКАУТИ

Хитро. Это может помочь тебе в PvP режиме, но не стоит применять этот метод к друзьям.

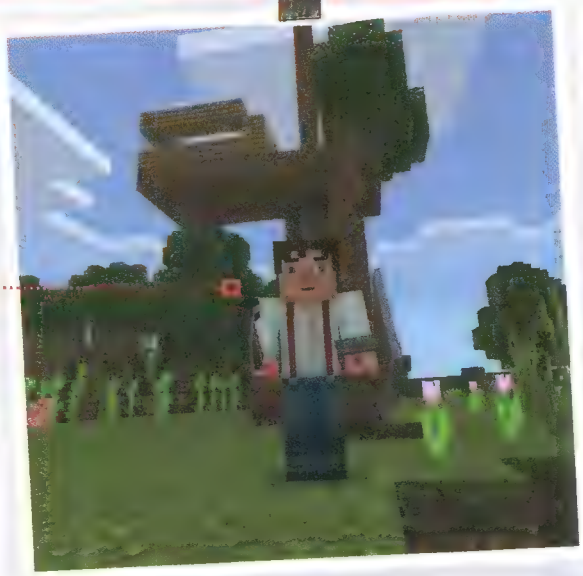
ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

Посмотрит на эти прекрасные рисунки, которые прислали нам читатели. Не останавливайтесь, присылайте свои работы для следующего номера.

ЧУДО-ОСТРОВ

Привет Монти! Я построил этот остров для выживания, конечно же, в режиме выживания. Там есть мусорка, дерево, верстак, большой сундук и печка. Ещё маленький домик и маяк из земли.
Ваня, Новосибирск.



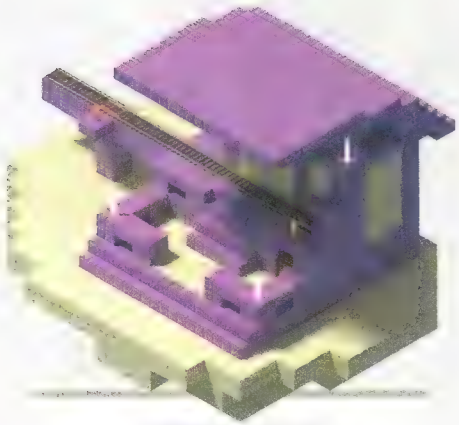
ОТВЕЧАЕТ ИСКРА

Пожалуй, я бы пожила на этом острове, раз там есть всё, что нужно для выживания.

1 ЧАС 1 ЛЕГКО

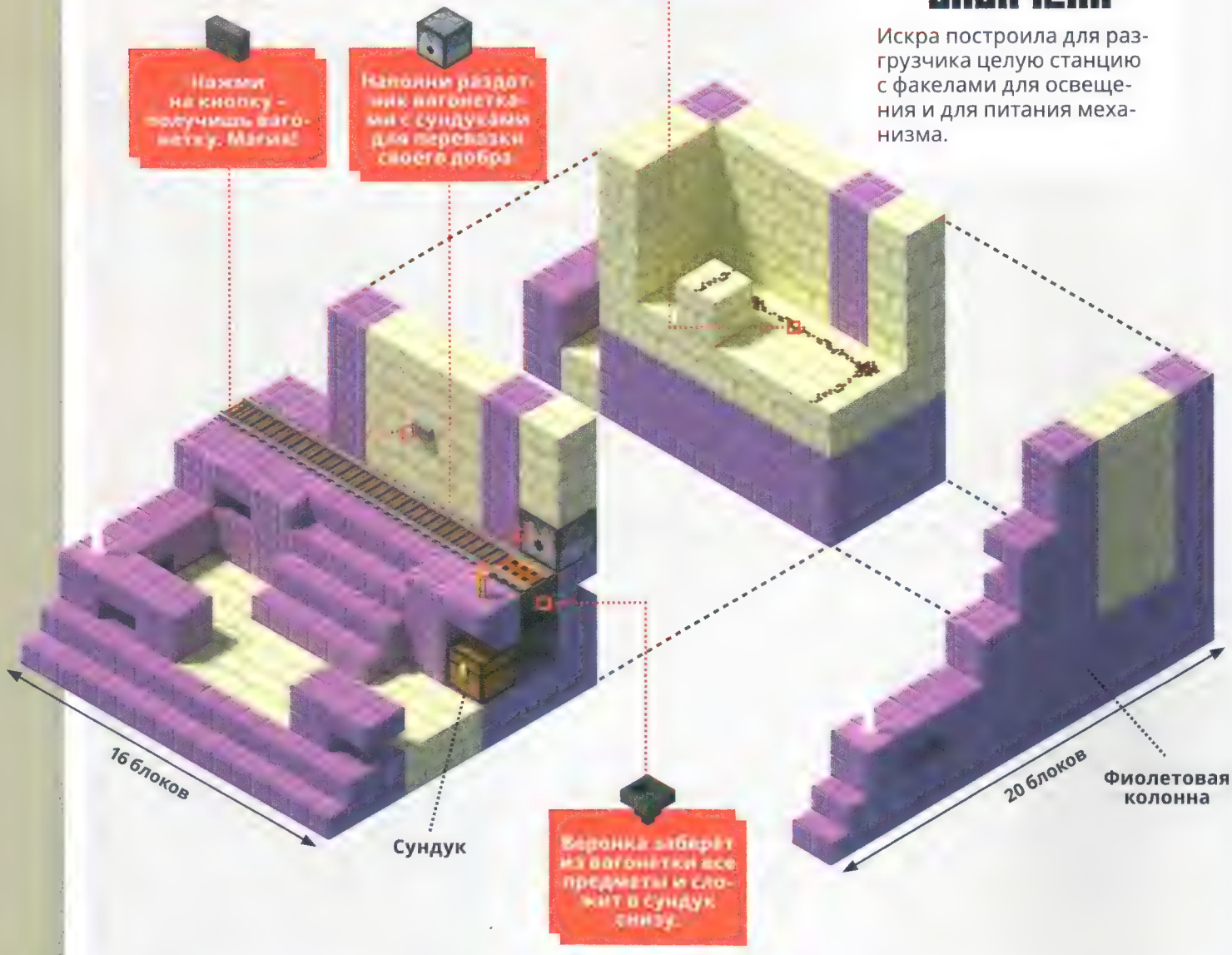
РАЗГРУЗЧИК ВАГОНЕТОК

Монти всё ещё занят сбором сундуков Края, и Искра, которой надоело бегать по Краю с полным рюкзаком предметов туда-сюда, собрала автоматический разгрузчик для вагонеток. Этот механизм может опустошить сундук и поставит на рельсы новую вагонетку.



ПОСАДКА ОКОНЧЕНА

Искра построила для разгрузчика целую станцию с факелами для освещения и для питания механизма.



01

ПРОЛОЖИМ ПРОВОДА

Размести блоки, как показано на картинке, и проложи красную пыль от верхнего блока буквой Г. Один блок оставь пустым.

ДОВЕДИ ДО УМА

Если ты раньше не слышал про красный камень, то он может показаться непонятной штукой, но если ты ухватил основные принципы его работы, то сможешь использовать его в разных целях. Попробуй доработать разгрузчик при помощи компаратора, чтобы он запускал пустую вагонетку обратно.

02

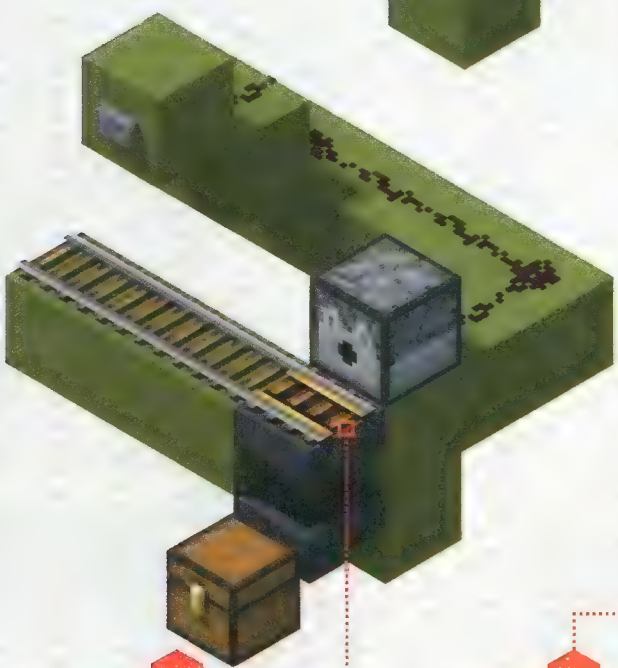
ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

На один диагональный шаг от провода поставь ещё один блок и помести на него кнопку. На втором конце провода поставь раздатчик.

03

ВОРОНКИ

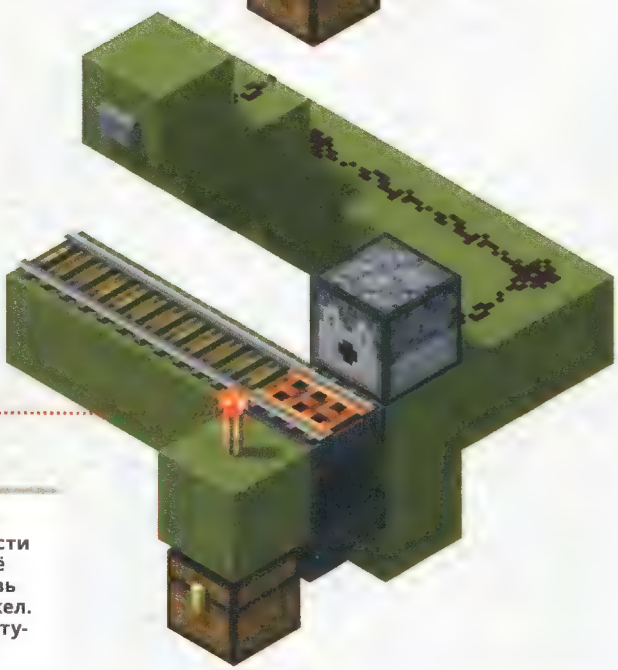
Перед раздатчиком поставь две воронки и сундук перед ними. Вагонетка, проехавшая над воронкой, сбросит все предметы.



04

РЕЛЬСЫ

Пора приступать к укладке рельсов. На воронке установи электрические рельсы, чтобы разгруженная вагонетка проезжала дальше.



05

ПИТАНИЕ

В завершение помести над сундуком ещё один блок и поставь на него красный факел. Готово! Можно приступать к разгрузке.

СОВЕТЫ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ ОТ ИСКРЫ

ИГРОВОЙ МАГ

Тем, кто ищет новые впечатления, стоит обратить внимание на магазин «Майнкрафт». А мы пока расскажем о том, что было особенно популярно в прошлом году и чем можно порадовать себя в этом...

Я божаю покупки! В магазине ты найдёшь модификации для игры: скины, постройки и мини-игры, сделанные другими игроками. Скачать покупку можно сразу же, не выходя из игры. Всё очень удобно.

Сначала нужно купить игровую валюту. Если игровой аккаунт не твой, обязательно спроси у его владельца, можно ли это сделать, ведь игровая валюта стоит реальных денег.

В магазине масса интересных вещей, вот несколько примеров топовых покупок прошлого года. Иногда эти штуки помогают развивать игровые навыки.

ДВОРЕЦ ФИОЛЕТОВЫХ ПОПУГАЙЧИКОВ

Попугаи рекомендуют «Остров вдохновения от «Майнкрафта»

Ты можешь загрузить его совершенно бесплатно. Здесь тебя ждут тематические парки с разными интересными заданиями. Ты можешь сделать свои собственные квесты или пройти чужие. Если ты новичок в мире «Майнкрафта» и не знаешь, с чего начать, или у тебя творческий кризис – сюда можно прийти за вдохновением. Покинув остров, ты сможешь сделать по-настоящему интересные вещи.

СКИН-ПАК

Как это может помочь?

Честно говоря, никак. Бесплатно ты также сможешь загрузить старые добрые скины, которые заслуженно завоевали всеобщую любовь. Они вряд ли помогут тебе развить навыки, но это же не важно.

Творить на острове вдохновения? Почему бы нет?

Этот скин вызывает чувство голода и лёгкий дискомфорт...

ТАЗИН

ПОЛНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

У магазина есть одна замечательная особенность – ты не купишь ничего опасного. Команда Mojang проверяет все модификации перед тем, как дать им добро и выложить на витрину, так что ничего вредоносного ты точно не скачаешь.

НИНДЗЯ ПРОТИВ САМУРАЕВ

Рекомендуют «Состязания бегунов»:
«Ниндзя против самураев» было **любимым дополнением Скаути**, но теперь она залипает в мини-игру, составленную из классических испытаний «Майнкрафта». Здесь можно бегать, прыгать и рваться к победе другими способами. Соревнуйся, объединяйся с друзьями, чтобы узнать, кто станет абсолютным чемпионом «Майнкрафта»!

БЕСКОНЕЧНЫЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Их обитатели рекомендуют MINECON EARTH
Подземелья были полны ловушек и опасностей на каждом шагу. **То ли дело MINECON EARTH.** В этом мире, посвящённом ежегодной встрече любителей «Майнкрафта», тебя ждут удивительные задания со множеством секретов и испытаний, а также возможность развить мышление, действуя в абстрактном мире.

Опасный был мирок.

Главное, не тормози!

Я же только что с предыдущими заданиями разобрался!

ЗАДАНИЯ ОТ МОНТИ

ЗА ДЕЛО!

Эй, ты же сказал, что в этом номере кто-то другой будет их делать! У меня после прошлой порции до сих пор волосы синие!

1 СНАЙПЕР

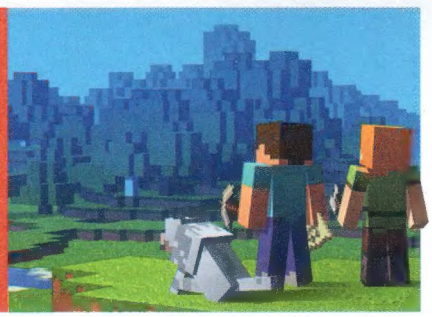
БОЛЬШАЯ ОХОТА

Отправляйся на охоту и сражайся со всеми мобами, которых встретишь, но при этом используй только лук и стрелы. Сколько разных мобов ты одолеешь?

2 ПУТЕШЕСТВИЕ

В ПОХОД!

Стань ненадолго бездомным скитальцем. Сколько биомов ты сможешь пересечь, всё время находясь в дороге? На месте можно остановиться только на одну ночь, а с собой взять только то, что поместится в инвентарь.



3 С ГЛАЗУ НА ГЛАЗ

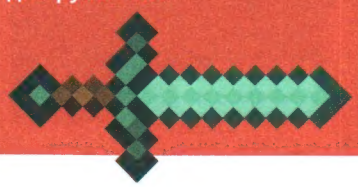
ГРОЗНЫЙ ВЗОР

Надоело прятать взгляд? Так вперёд! Хорошенько вооружись и смотри всем встреченным странникам Края прямо в глаза. К бою!

4 М-М, АЛМАЗЫ!

САМЫЙ ЛУЧШИЙ МЕЧ!

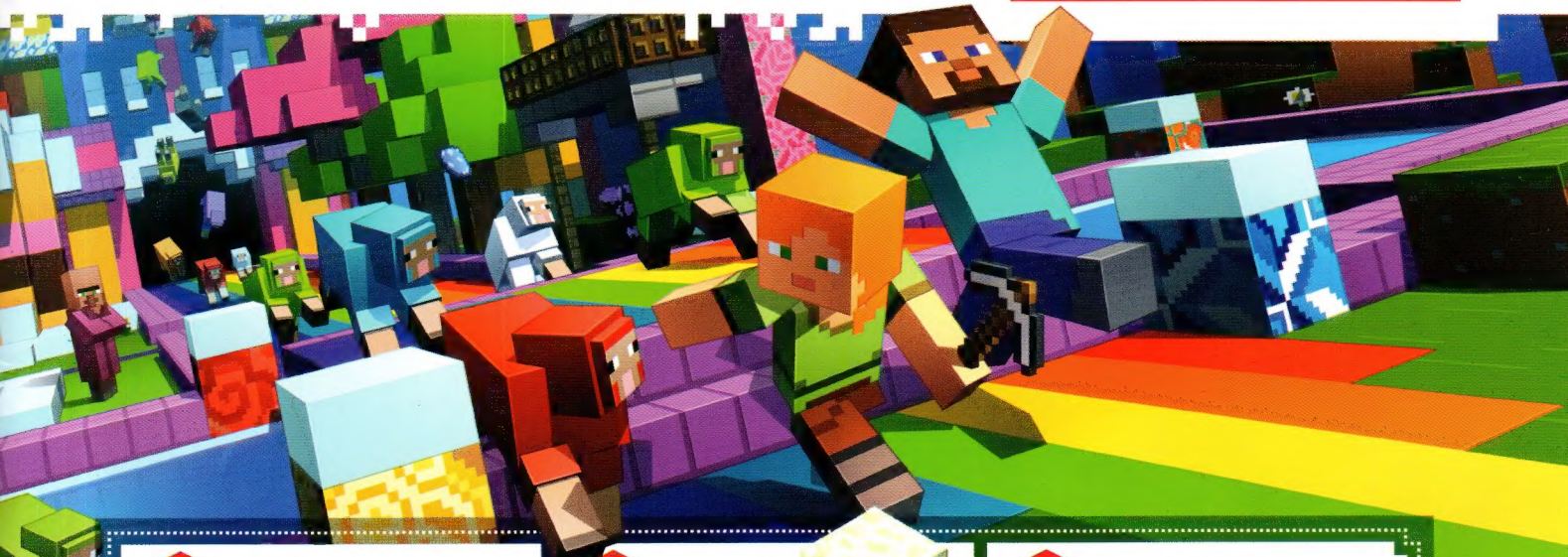
Вызов для компании друзей: кто первым добудет достаточно алмазов, чтобы сделать алмазный меч? Не забудь древесину для рукоятки.



ХОРОШО ЛИ ТЫ ЗНАЕШЬ «МАЙНКРАФТ»?

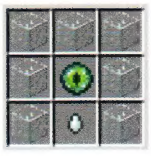
Гасты давно тебя не пугают, Дракон Края повержен, но сможешь ли ты ответить на все наши вопросы? Попробуй, если не боишься...

ВНИМАНИЕ! Больше, чем на половину вопросов, смогут ответить только настоящие профи.



1 Сколько всего красителей в «Майнкрафте»?

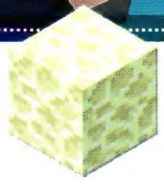
2 Что получится в результате такого крафта?



3 Какие два моба спаунятся в биоме Ледяные пики?

4 Сколько урона наносит взрыв огненного шара Дракона Края?

5 Что это за блок?



6 Сколько блоков может пройти электрический сигнал по красной пыли?

7 Каким из этих предметов никогда нельзя было приручить оцелота: сырая рыба, ведро молока или сырой тунец?

8 Если ты при помощи бирки попытаешься назвать моба «Dinnerbone», что с ним произойдёт?

9 Как называется достижение, получить которое можно, набрав в пузырёк дыхание Дракона?

10 Какой предмет ты всегда найдёшь в сокровищнице, находящейся под иглу?

11 Чтобы создать электрические рельсы, тебе понадобятся красная пыль, палка и этот предмет. Какой?

12 Взрывающееся зелье слабости и золотое яблоко вылечат зомби-жителя. Правда или ложь?

Ответы: 1. 16. 2. Кристалл Края. 3. Кролики и белые медведи. 4. Шесть. 5. Камень Края. 6. 15. 7. Ведро молока. 8. Он перевернётся вверх ногами. 9. Осмеяли дыхание. 10. Золотое яблоко. 11. Шесть золотых слитков. 12. Правда.

ОТКРОЙ ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT™

MOJANG

С СЕРИЕЙ ОФИЦИАЛЬНЫХ КНИГ

ЛЕВ
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

На правах рекламы

© 2018 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.

Журнал «Майнкрафт» № 3 (6) июль 2019. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д. Дата печати (производства): 06.2019. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д., д. 4. www.egmont.ru, info@egmont.ru. Цена свободная. К журналу прилагается вложение. Информация о вложении указана на индивидуальной упаковке.

EAC